

SUPER METHANE BROS



APACHE®

© 1994 APACHE SOFTWARE LIMITED

1st Floor, 42 North Road, Sleaford, Lincolnshire, England. NG34 7AW

Tel: (0520) 302100 Fax: (0520) 305400

SUPER METHANE BROS



APACHE®

SUPER METHANE BROS

TABLE OF CONTENTS

INTRODUCTION	2
GAME OBJECTIVES.....	2
LOADING INSTRUCTIONS.....	2
CONTROLS.....	3
FIREPOWER.....	4
POWER-UPS	4
TIME LIMIT.....	4
GRUMP THE BLOCK	5
SPRINGS	5
GENERATORS.....	5
PLAYING CARDS.....	5
BADDIES	6
TOYS.....	7
EXTRA LIVES.....	7
SECRETS.....	7
PIRACY.....	8
CREDITS.....	8

INTRODUCTION

Meet Puff and Blow the Super Methane Brothers, two heroic young adventurers from the Kingdom of Chronos. Join them in the magical mystical Tower of Time in a 1 or 2-player adventure game that is packed full of fun and playability. The action takes place in more than 100 single-screen chambers where you will meet a spectacular assortment of sinister bad guys and an exorbitant amount of collectibles (including toys, fruit and food), secret bonuses and hidden levels. Fast and furious, if you're not quick enough you won't stand a chance of reaching the end. With loads to discover, this game will provide you with hours of fun and 2-player interaction.

GAME OBJECTIVES

Puff and Blow must escape from the evil clutches of the Key Keeper and his Tower of Time by completing the 100 floors. In order to proceed they have to defeat all of the Key Keeper's minions which appear on every floor, using power-ups and other useful objects to help them on their way. They must also during the course of their quest find the four fragments of the Golden Key of Doom, jealously guarded by the Key Keeper in his various guises. The final piece of the Key is awarded when Puff and Blow defeat the Key Keeper himself in a final conflict in the Belltower.

To help Puff and Blow on their journey they each have 5 lives and there are 7 credits available for each game.

LOADING INSTRUCTIONS

CD32 VERSION - Insert the CD into your machine and power up.

AMIGA VERSIONS - Power up your machine and insert Disk 1 when the Workbench prompt appears. Then simply follow the on-screen instructions.

CONTROLS

INTRO SEQUENCE:- (JOYPAD/JOYSTICK)

MOVEMENT

Push Left
Push Right
Red Button/Fire Button

ACTION

Move Left
Move Right
Select/Quit anim

IN GAME:- (JOYPAD)

MOVEMENT

Push Left
Push Right
Red Button
Blue Button
Hold down Blue Button
Charcoal button
Green button

ACTION

Move Left
Move Right
Jump
Fire gas/bad guys
Retain bad guy in gas gun
Pause
Quit

IN GAME:- (JOYSTICK)

MOVEMENT

Push Left
Push Right
Push Up
Fire Button
Hold down Fire Button

ACTION

Move Left
Move Right
Jump
Fire gas/bad guys
Retain bad guy in gas gun

(KEYBOARD)

MOVEMENT

Press "P"
Press "ESC"

ACTION

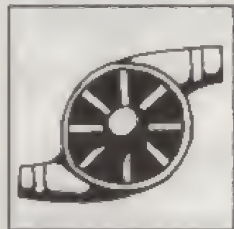
Pause
Quit

FIREPOWER

Pull and Blow each have a Methane Gas Gun which fires a cloud of immobilising gas. If this comes into contact with a bad guy he will be absorbed into the gas and then float around the screen for a limited time. Bad guys are harmless in this state. Pull and Blow must suck the floating gas clouds into their guns and blast them out against a vertical surface. Bad guys then turn into bonuses which can be collected. Be warned! - the gas cloud dissolves with time after which baddies become active again and extremely annoyed.

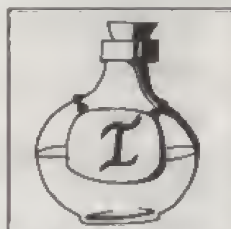
POWER-UPS

There are dozens of power-ups which may appear on any floor. They remain for only a few seconds before disappearing. Here are some examples:-



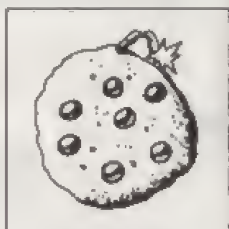
TURBO

Increases player speed



WHITE POTION

Invincibility

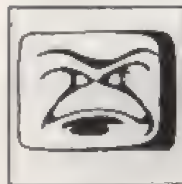


COOKIE

Smart Bomb

TIME LIMIT

After a set time limit on each floor two Time Minions appear to destroy Pull and Blow. The Time Minions chase them relentlessly around the screen and if they are avoided for long enough another two will appear. Death is then inevitable unless Pull and Blow manage to complete the level.



GRUMP THE BLOCK

Grump is a bad-tempered block who cannot move on his own. He is very useful to Pull and Blow who can move him around by sucking him into their gas guns. They can use him to stand on and also to form walls which they can fire baddies at.



SPRINGS

On some floors Pull and Blow will come across springs made of flexible steel which they can use to catapult themselves into the air. These also have the advantage of being movable and can be used to make otherwise impossible jumps.



GENERATORS

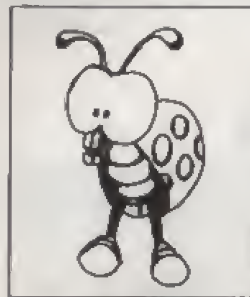
A few floors within the game will contain generators. These must be destroyed before a level can be completed as they continually produce more and more bad guys. There may be 1 or 2 on a floor and Pull and Blow must fire baddies at them to destroy them.

PLAYING CARDS

If Pull and Blow manage to completely clear the screen before the "HURRY UP" message appears on the screen, one playing card will appear (Ace of Hearts, Clubs, Diamonds or Spades). If all four cards are collected by either player that player will get an extra life. Once a card is collected it is retained until the game is over.

BADDIES

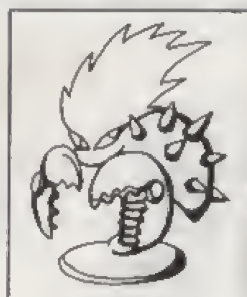
Puff and Blow must face many different enemies with varying abilities including flying, walking, jumping and shooting. Watch out for the Key Keeper and his four different vehicles. Puff and Blow will need to use different tactics to defeat these.



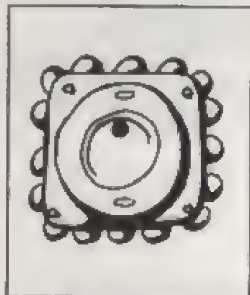
BUGG



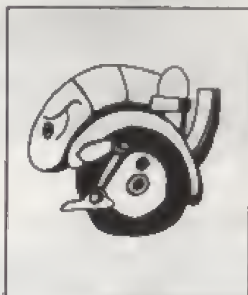
WHIRLGIG



SPIKE



SUCKER



ZOOM



MECHABUG

TOYS

Collect the toys which the bad guys leave behind when they die to increase your score.

ITEM	VALUE
Boat	100 points
Rubber Duck	100 points
Telephone	100 points
Tank	200 points
Ball	200 points
Joystick	200 points
Present	200 points
Stack of Rings	300 points
UFO	300 points
Teddy Bear	300 points
Roller Skate	400 points
Building Blocks	400 points
Kite	500 points
Spaceship	500 points
Car	700 points
Train	800 points

EXTRA LIVES

Puff and Blow will receive an extra life when their score reaches 10,000, 50,000 and 100,000 points, and then for every 100,000 points scored after that.

SECRETS

There are lots of things to discover in Super Methane Brothers. The hints at the bottom of the pages of this manual may help you find some of them, but there are many more so keep your eyes open!

PIRACY

Software piracy is theft. This game was produced through the efforts of many people and the costs of development can only be recovered through software sales. The unauthorised duplication of computer software is a violation of copyright law. It raises costs for legitimate users and threatens the production of future games. If you want Apache Software to continue producing games, please do not make unauthorised copies of this software.

CREDITS

Code	Mark Page
Graphics	Lloyd Murphy
	Tony Gaitskell
	Debbie Sorrell
Music/Sound FX	Matt Owens
Project Director	Delvin Sorrell
Sales/Marketing	Tony King

Apache Software Ltd
First Floor
42 North Road
Sleaford
Lincolnshire
NG34 7AW

SUPER METHANE BROS

SOMMAIRE

INTRODUCTION	10
BUT DU JEU	10
INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT	10
COMMANDES	11
FAIRE FEU	12
POWER-UPS	12
TEMPS LIMITE	12
GRUMP LE BLOC	13
RESSORTS	13
GENERATEURS	13
CARTES A JOUER	13
VOYOUS	14
JOUETS	15
VIES SUPPLEMENTAIRES	15
SECRETS	15
PIRATAGE	16
CREDITS	16

INTRODUCTION

Faites la connaissance des Frères Methane, Puff et Blow, 2 jeunes aventuriers héroïques appartenant au royaume de Chronos. Rejoignez-les dans la Tour du Temps magique et mystique, au cours d'un jeu d'aventure à un ou deux joueurs qui avec la facilité de jeu est garantie d'un maximum de plaisir. L'action se passe dans plus de 100 écrans représentant des chambres secrètes. Vous y rencontrerez un assortiment spectaculaire de sinistres voyous et d'un nombre exorbitant d'objets (y compris jouets, fruits et nourritures) à collectionner, de bonus à récolter et de niveaux cachés. Ne laissez pas au vestiaire rapidité et furie, vous devriez vraiment vous surpasser pour avoir une chance d'atteindre la fin du jeu. Vous découvrirez des tonnes de surprises et passerez des heures à jouer tout seul, ou à 2 en interaction.

BUT DU JEU

Pour échapper aux grilles du Gardien des clés de la Tour du Temps, Puff et Blow doivent compléter les 100 niveaux. Pour ce faire, ils doivent vaincre tous les "minions" - c'est-à-dire les larbins du Gardien des clés, qui apparaissent à chaque niveau - en utilisant des power-ups et d'autres objets qu'ils parviennent à récolter en chemin. Au cours de leur quête, ils doivent également trouver les quatre fragments de la Clé du Destin en or, jalousement gardés par le Gardien des clés qui se cache sous divers costumes. Puff et Blow gagnent le dernier morceau de la clé à l'issue d'un combat final les opposant au Gardien des clés dans le clocher.

Pour les aider dans leur périlleuse aventure, Puff et Blow possèdent chacun 5 vies et 7 crédits sont disponibles pour chaque partie.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

VERSION CD32 - Introduisez le CD dans votre ordinateur et mettez-le en marche.

VERSIONS AMIGA - Mettez en marche votre ordinateur et introduisez la disquette N°1 quand s'affiche le message du Workbench. Suivez ensuite les instructions qui s'affichent à l'écran.

COMMANDES

SEQUENCE D'INTRODUCTION:- (JOYPAD/JOYSTICK)

MOUVEMENT

Vers la gauche
Vers la droite
Bouton rouge/Bouton Feu

RESULTAT

Déplacement à gauche
Déplacement à droite
Sélectionner/Quitter animation

PENDANT LE JEU:- (JOYPAD)

MOUVEMENT

Vers la gauche
Vers la droite
Bouton rouge
Bouton bleu
Maintenir bouton bleu
Bouton gris
Bouton vert

RESULTAT

Déplacement à gauche
Déplacement à droite
Sauter
Tirer du gaz/des voyous
Garder le voyou dans l'arme à gaz
Pause
Quitter

PENDANT LE JEU:- (JOYSTICK)

MOUVEMENT

Vers la gauche
Vers la droite
Vers le haut
Bouton Feu
Maintenir bouton Feu

RESULTAT

Déplacement à gauche
Déplacement à droite
Sauter
Tirer du gaz/des voyous
Garder le voyou dans

l'arme à gaz

(CLAVIER)

MOUVEMENT

Appuyer sur "P"
Appuyer sur "ESC"

RESULTAT

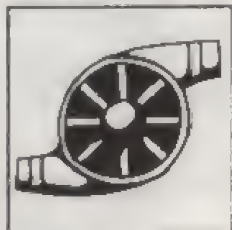
Pause
Quitter

FAIRE FEU

Puff et Blow ont chacun une arme qui lance un nuage de gaz méthane paralysant. Dès qu'un voyou est touché, le gaz l'enveloppe et le fait flotter pendant un certain temps dans un nuage à l'écran. Les voyous ne peuvent rien faire tant qu'ils sont emprisonnés ainsi. Puff et Blow doivent alors les aspirer dans leurs armes et les projeter contre une surface verticale. Le voyou ainsi éliminé se transforme en bonus. Faites attention cependant car une fois le nuage de gaz dissout, les voyous redeviennent actifs et très méchants.

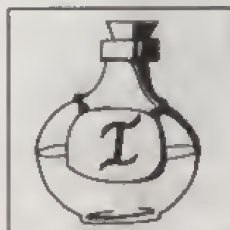
POWER-UPS

Il existe une dizaine de power-ups qui peuvent apparaître sur un niveau. Ils n'y restent que quelques secondes avant de disparaître. En voici quelques exemples :



TURBO

Augmente la vitesse du



WHITE POTION

Invincibilité

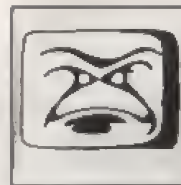


COOKIE

Bombe intelligente

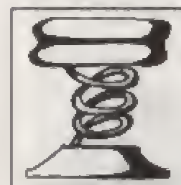
TEMPS LIMITE

Au bout d'un certain temps sur chaque niveau, deux "Time Minions" apparaissent pour tenter de détruire Puff et Blow. Ils vont les poursuivre sans relâche autour de l'écran. Si Puff et Blow parviennent à les éviter assez longtemps, deux autres "Minions" apparaîtront. La mort est alors inévitable, à moins que Puff et Blow ne parviennent à compléter le niveau.



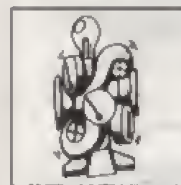
GRUMP LE BLOC

Grump est un bloc ayant très mauvais caractère qui ne peut se déplacer tout seul. Il est très utile à Puff et Blow. Ceux-ci peuvent l'aspirer dans leur arme à gaz et le transporter ainsi. Ils peuvent s'en servir comme piédestal et pour construire des murs à projeter sur les voyous.



RESSORTS

Sur certains niveaux, Puff et Blow vont rencontrer des ressorts d'acier flexible dont ils peuvent se servir pour se catapulter en l'air. Ces ressorts ont l'avantage de pouvoir être placés à des endroits judicieux, afin d'effectuer d'extraordinaires sauts.



GENERATEURS

Quelques niveaux contiennent des générateurs. Ceux-ci doivent être absolument détruits afin de pouvoir compléter le niveau, étant donné qu'ils produisent continuellement des voyous. Sur un niveau, on peut en trouver 1 ou 2. Pour les détruire, Puff et Blow doivent tirer dessus à l'aide de voyous.

CARTES A JOUER

Si Puff et Blow parviennent à vider complètement l'écran avant que le message "HURRY UP" n'apparaisse, une carte à jouer va s'afficher (As de cœur, de pique, de carreau ou de trèfle). Si toutes les cartes sont récoltées par l'un des joueurs, celui-ci va gagner une vie supplémentaire. La carte une fois récoltée est conservée par le joueur jusqu'à la fin du jeu.

VOYOUS

Puff et Blow doivent faire face à divers ennemis possédant des aptitudes différentes: voler, marcher, sauter et tirer.

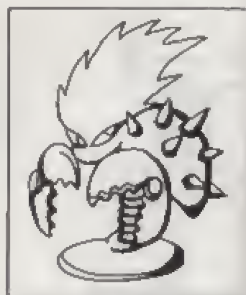
Faites attention au Gardien des clés et à ses quatre véhicules. Pour les vaincre, Puff et Blow devront utiliser des tactiques différentes.



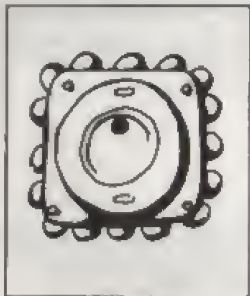
BUGG



WHIRLGIG



SPIKE



SUCKER



ZOOM



MECHABUG

JOUETS

Récupérez les jouets abandonnés par les voyous quand ils meurent, et augmentez votre score.

JOUET

VALEUR

Bateau	100 points
Canard en plastique	100 points
Téléphone	100 points
Tank	200 points
Ballon	200 points
Joystick	200 points
Cadeau	200 points
Paquet d'anneaux	300 points
Soucoupe volante	300 points
Nounours	300 points
Patin à roulette	400 points
Cubes	400 points
Cerf-volant	500 points
Vaisseau spatial	500 points
Voiture	700 points
Train	800 points

VIES SUPPLEMENTAIRES

Puff et Blow reçoivent une vie supplémentaire quand leur score atteint 10 000, 50 000 et 100 000 points, puis à chaque 100 000 points supplémentaires.

SECRETS

Il y a plein de secrets à découvrir dans Super Methane Brothers. Les astuces figurant au bas des pages de ce manuel vous aideront à en découvrir certains, mais vous en trouverez bien d'autres si vous restez vigilant!

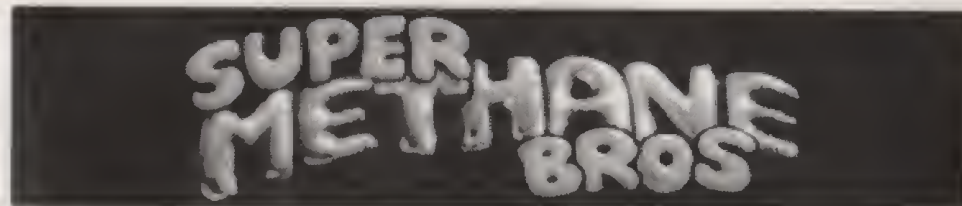
PIRATAGE

Le piratage de logiciel est du vol. Ce jeu a été produit grâce aux efforts conjugués d'un grand nombre de personnes et les coûts de développement peuvent être récupérés seulement par l'intermédiaire des ventes logicielles. La reproduction sans autorisation d'un logiciel informatique constitue une violation de la loi protégeant les droits de copyright. Elle a pour conséquence l'augmentation des prix pour les utilisateurs légitimes et constitue une menace pour la production de nouveaux jeux. Si vous voulez que Apache Software continue à produire des jeux, nous vous demandons instamment de ne pas faire de copies de ce logiciel sans autorisation.

CREDITS

Codage	Mark Page
Graphismes	Lloyd Murphy
	Tony Gaiskell
	Debbie Sorrell
Musique/Son FX	Matt Owens
Directeur de projet	Delvin Sorrell
Ventes/Marketing	Tony King

Apache Software Ltd
First Floor
42 North Road
Sleaford
Lincolnshire
NG34 7AW



INHALTSVERZEICHNIS

EINLEITUNG	18
ZIELSETZUNG	18
LADENANWEISUNGEN	18
STEUERUNGEN	19
FEUERSTÄRKE	20
AUFLADUNGEN	20
ZEITBEGRENZUNG	20
GRUMMEL DER KLOTZ	21
FEDERN	21
GENERATOREN	21
SPIELKARTEN	21
BÖSEWICHTE	22
SPIELZEUGE	23
ZUSATZLEBEN	23
GEHEIMNISSE	23
SOFTWAREPIRATEREI	24
MITARBEITER	24

EINLEITUNG

Puff und Blow auch als Melhan-Brüder bekannt, sind zwei junge Abenteurer aus dem Königreich Chronos. Schließen Sie sich Ihnen an, im magisch-mystischen Zeitturm, für ein Abenteuer-Spiel einzeln oder zu zweit, das vollgepackt ist mit Spaß und Spielunterhaltung. Die Spielhandlung findet auf mehr als 100 Einzelbildschirmen statt, in denen Sie einem umwerfenden Sortiment undurchsichtiger Bösewichte und einer unfassbaren Vielfalt an Gegenständen zum Sammeln (einschließlich Spielzeuge, Früchte und Lebensmittel), geheimen Bonüssen und versteckten Spielebenen begegnen. Dieses Spiel ist schnell und wild, um zum Spielende zu gelangen, muß man ganz schön auf Draht sein. Es gibt eine ganze Menge zu entdecken und Sie können mit vielen Stunden Spaß und Spielfreude zu zweit rechnen.

ZIELSETZUNG

Puff und Blow müssen sich auf 100 Stockwerken bewähren, um sich aus den Klauen des Schlüsselherren des Zeitturmes zu befreien. Um weiterzukommen, müssen sie mit Hilfe von Aufladungen und anderen nützlichen Gegenständen sämtliche Günstlinge des Schlüsselherren, die auf den einzelnen Stockwerken erscheinen, besiegen. Auf ihrem Weg in die Freiheit müssen sie weiterhin die vier Teile des Goldenen Schlüssels des Wellendes sammeln, der vom Schlüsselherren in seinen verschiedenen Verkleidungen eifersüchtig bewacht wird. Das letzte Teil des Schlüssels können Puff und Blow gewinnen, wenn sie den Schlüsselherren bei einem letzten Kampf im Glockenturm unterwerfen.

Puff und Blow haben jeweils 5 Leben und für jedes Spiel stehen 7 Punkte zur Verfügung.

LADLEANWEISUNGEN

CD32 VERSION - Die CD einlegen und das Gerät einschalten.

AMIGA VERSIONEN - Den Computer einschalten und nach der Anzeige des Workbench-Prompt, die Diskette 1 einlegen.

In diesem Spiel können Sie Ihr Gewicht voll zum tragen bringen!

STEUERUNGEN

IM VORSPANN:- (JOYPAD/JOYSTICK)

STEUERUNG

Links drücken
Rechts drücken
Rote Taste/Feuertaste

HANDLUNG

Nach links gehen
Nach rechts gehen
Wählen/Bildschirm verlassen

IM SPIEL:- (JOYPAD)

STEUERUNG

Links drücken
Rechts drücken
Rote Taste
Blaue Taste
Blaue Taste halten
Graue Taste
Grüne Taste

HANDLUNG

Nach links gehen
Nach rechts gehen
Springt
Feuert Gas auf Bösewicht
Bösewicht in Gasblase festhalten
Pause
Verlassen

IM SPIEL:- (JOYSTICK)

STEUERUNG

Links drücken
Rechts drücken
Oben drücken
Feuertaste drücken
Feuertaste halten

HANDLUNG

Nach links gehen
Nach rechts gehen
Springt
Feuert Gas auf Bösewicht
Bösewicht in Gasblase festhalten

(TASTATUR)

STEUERUNG

"P" drücken
"ESC" drücken

HANDLUNG

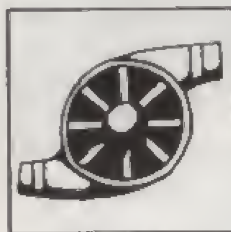
Pause
Verlassen

FEUERSTÄRKE

Puff und Blow haben jeder eine Methangaspistole, aus der eine Wolke lähmenden Gases abgeschossen wird. Wenn diese Methangasblase auf einen Bösewicht trifft, wird er von ihr verschluckt und treibt eine Zeitlang schwerelos in der Blase auf dem Bildschirm herum. In diesem Zustand sind die Bösewichte ganz harmlos. Puff und Blow müssen das Gas aus der schwebenden Blase mit ihren Pistolen wieder aufsaugen und die Bösewichte gegen eine vertikale Oberfläche schmettern. Dann verwandeln sich die Bösewichte in Bonusse und können eingesammelt werden. Aber aufgepaßt! - Nach kurzer Zeit verflüchtigt sich die Gaswolke und die Bösewichte sind wieder aktiv und können äußerst unangenehm werden.

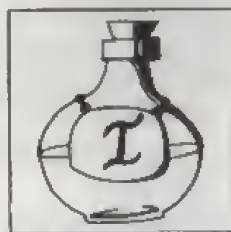
AUFLADUNGEN

Auf allen Stockwerken können kurzfristig zusätzliche Aufladungen aller Art angezeigt werden. Sie bleiben nur wenige Sekunden lang auf dem Bildschirm und verschwinden dann wieder. Nachfolgend einige Beispiele:



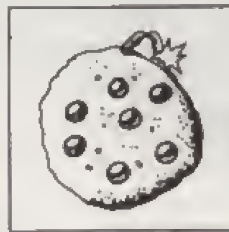
TURBO

Erhöht die Geschwindigkeit
joueur



WHITE POTION

Unbesiegbareit

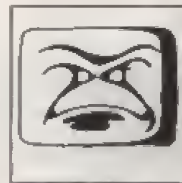


COOKIE

Suchbombe

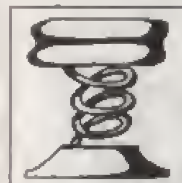
ZEITBEGRENZUNG

Für jedes Stockwerk ist ein bestimmter Zeitraum vorgesehen. Wenn die Zeit abgelaufen ist, erscheinen zwei Zeit-Günstlinge, um Puff und Blow zu zerstören. Diese beiden beginnen eine erbarmungslose Jagd auf Puff und Blow - falls sie ihnen lange genug ausweichen können, erscheinen zwei weitere Günstlinge. Wenn es ihnen nicht schnell gelingt, das Stockwerk zu verlassen, dann sind Puff und Blow garantiert dem Tode geweiht.



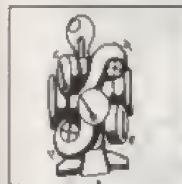
GRUMMEL DER KLOTZ

Grummel ist ein schlechtgelaunter Klotz, der sich nicht aus eigenem Antrieb bewegen kann. Puff und Blow können ihn mit ihren Gaspistolen aufsaugen und da, wo er ihnen nützlich ist, wieder absetzen. Sie können sich auf ihn stellen und außerdem die Bösewichte gegen ihn schmettern.



FEDERN

Auf manchen Stockwerken treffen Puff und Blow auf Federn aus biegsamem Stahl, mit deren Hilfe sie sich selbst in die Luft katapultieren können. Die Federn können auch versetzt werden, wodurch sie Puff und Blow zu ungeahnten Sprüngen verhelfen.



GENERATOREN

Auf einigen Stockwerken befinden sich 1-2 Generatoren, die ertotend neue Bösewichte erzeugen. Ein Stockwerk kann erst verlassen werden, nachdem die Generatoren zerstört wurden. Puff und Blow müssen mit Bösewichten auf die Generatoren schließen, um sie zu zerstören.

SPIELKARTEN

Wenn es Puff und Blow gelingt, den Bildschirm zu vollenden, bevor die Meldung **"HURRY UP"** erscheint, wird eine Spielkarte angezeigt (Herz-As, Kreuz-As, Karo-As oder Pik-As). Wenn ein Spieler alle vier Karten gesammelt hat, erhält er ein zusätzliches Leben. Wenn ein Spieler eine Karte aufgesammelt hat, behält er sie bis zum Ende des Spiels.

BÖSEWICHTE

Puff und Blow stehen vielen verschiedenen Gegnern gegenüber, die jeweils unterschiedliche Bewegungen ausüben können, einschließlich Fliegen, Laufen, Springen und Schießen.

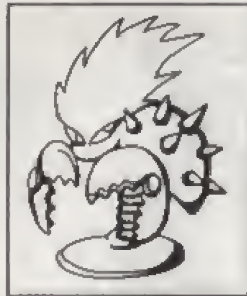
Achten Sie auf den Schlüsselherm und seine vier verschiedenen Fahrzeuge. Puff und Blow müssen unterschiedliche Taktiken anwenden, um folgende Fahrzeuge zu besiegen.



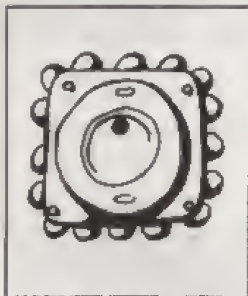
BUGG



WHIRLGIG



SPIKE



SUCKER



ZOOM



MECHABUG

SPIELSACHEN

Wenn die Bösewichte sterben, werden Spielsachen auf dem Bildschirm angezeigt. Diese Einsammeln, um die Punktzahl zu erhöhen.

GEGENSTAND

PUNKTZAHL

Bool	100 Punkte
Gummiente	100 Punkte
Telefon	100 Punkte
Panzer	200 Punkte
Glocke	200 Punkte
Joystick	200 Punkte
Geschenk	200 Punkte
Ringstapel	300 Punkte
UFO	300 Punkte
Teddy	300 Punkte
Rollschuhe	400 Punkte
Bauklötze	400 Punkte
Drachen	500 Punkte
Raumschiff	500 Punkte
Auto	700 Punkte
Zug	800 Punkte

ZUSATZLEBEN

Wenn Puff und Blow 10.000, 50.000 und 100.000 Punkte erreichen, erhalten sie jeweils ein zusätzliches Leben. Danach erhalten sie ein weiteres Leben für jede weiteren 100.000 Punkte.

GEHEIMNISSE

Mit den Super Methan-Brüdern gibt es jede Menge zu entdecken. Die Hinweise unten auf den Handbuchseiten weisen auf einige wenige hin, aber es gibt noch viele andere, also halten Sie die Augen offen!

SOFTWAREPIRATEN

Softwarepiraterium ist Diebstahl. Dieses Spiel wurde durch die Mitarbeit vieler Menschen erstellt und die Kosten der Entwicklung können nur durch den Verkauf der Software gedeckt werden. Wer Computer Software kopiert, verstößt gegen das Copyright-Gesetz. Außerdem erhöhen sich dadurch automatisch die Kosten für legitime Benutzer und die Produktion weiterer Spiele ist gefährdet. Wenn sie weiterhin Computerspiele von Apache Software spielen möchten, machen Sie bitte keine unerlaubten Kopien von der Software.

MITARBEITER

Code	Mark Page
Grafik	Lloyd Murphy
	Tony Gaitskell
	Debbie Sorrell
Musik/Geräusche FX	Matt Owens
Projektleitung	Delvin Sorrell
Verkauf/Marketing	Tony King

Apache Software Ltd
First Floor
42 North Road
Sleaford
Lincolnshire
NG34 7AW

SUPER METHANE BROS

INDICE

INTRODUZIONE	26
OBIETTIVI DEL GIOCO	26
ISTRUZIONI PER IL CARICAMENTO	26
CONTROLLI	27
ARMI	28
FONTI DI ENERGIA	28
LIMITE DI TEMPO	28
GRUMP IL BLOCCO	29
MOLLE	29
GENERATORI	29
GIOCO DELLE CARTE	29
I CATTIVI	30
I GIOCATTOLI	31
VITE EXTRA	31
I SEGRETI	31
COPIE NON AUTORIZZATE	32
CREDITI	32

INTRODUZIONE

Vi presentiamo Puff e Blow, i fratelli Melano, due giovani eroi provenienti dal Regno di Chironos. Unilevi a loro nel gioco magico della Torre del Tempo, per vivere in prima persona quest'avventura estremamente divertente e sfidare il compuler o un amico. L'azione si svolge in oltre 100 schermi che assumono l'aspetto di stanze, dove incontrerete una spettacolare varietà di personaggi dall'aspetto sinistro e mollissimi oggetti da raccogliere (tra cui giocattoli, frutta e cibi), bonus segreti e livelli nascosti. Il gioco si svolge in rapida successione per cui se non sarete sufficientemente svelti, non riuscirete a raggiungere la fine. Celando dietro questi schermi mollissimi segreti, questo gioco vi offrirà molte ore di divertimento e la possibilità di giocare insieme ad un secondo giocatore.

OBIETTIVI DEL GIOCO

Puff e Blow devono fuggire dalle grinfie metalliche del Guardiano della Chiave, uscendo dalla Torre del Tempo una volta completati i 100 piani. Per procedere, devono sconfiggere tutti i servi del Guardiano, che appaiono in ogni piano, usando lonti di energia e altri oggetti utili per annientarli. Inoltre, durante la loro impresa, i due fratelli dovranno cercare i quattro frammenti della Chiave dorata del Destino, gelosamente custodita dal Guardiano, che cambia continuamente aspetto. L'ultimo frammento della chiave viene consegnato quando Puff e Blow sconfiggono il Guardiano, nello scontro finale che si svolge nella Torre campanaria.

Per aiutare Puff e Blow durante la loro avventura, avrai a disposizione 5 vite per ciascun personaggio e 7 bonus disponibili per ciascun gioco.

ISTRUZIONI PER IL CARICAMENTO

VERSIONE CD32 - Inserire il CD nella macchina ed accendere l'unità.

VERSIONI AMIGA - Accendere la macchina ed inserire il Disk 1 quando appare il prompt di Workbench. Seguire poi le istruzioni visualizzate sullo schermo.

CONTROLLI

SEQUENZA INTRODUTTIVA :- (JOYPAD/JOYSTICK)

MOVIMENTO

Spingere a sinistra
Spingere a destra
Pulsante rosso/Fire

AZIONE

Spostamento a sinistra
Spostamento a destra
Selezione/Uscita

DURANTE IL GIOCO:- (JOYPAD)

MOVIMENTO

Spingere a sinistra
Spingere a destra
Pulsante rosso
Pulsante blu
Tenere premuto il pulsante blu
Pulsante grigio/nero
Pulsante verde

AZIONE

Spostamento a sinistra
Spostamento a destra
Salto
Uscita gas/nemici
Mantiene i nemici nel fucile a gas
Pausa
Uscita

DURANTE IL GIOCO:- (JOYSTICK)

MOVIMENTO

Spingere a sinistra
Spingere a destra
Spingere in alto
Pulsante Fire
Tenere premuto il pulsante Fire

AZIONE

Spostamento a sinistra
Spostamento a destra
Salto
Uscita gas/nemici
Mantiene i nemici nel fucile a gas

(TASTIERA)

MOVIMENTO

Premere "P"
Premere "ESC"

AZIONE

Pausa
Uscita

ARMI

Puff e Blow dispongono ciascuno di uno speciale fucile a metano che lancia nubi di un gas che ha il potere di immobilizzare qualsiasi essere; se questo gas viene respirato da un nemico, il poveretto verrà "aspirato" e galleggerà attorno allo schermo per un determinato periodo di tempo. In questo stato, i cattivi sono assolutamente innocui. Puff e Blow devono aspirare le nubi di gas con i loro fucili e lanciarle nuovamente contro una superficie verticale; in questo modo, i nemici si trasformeranno in bonus da raccogliere. Ma... attenti! Le nubi si dissolvono dopo alcuni secondi ed i nemici ritornano ad essere estremamente pericolosi.

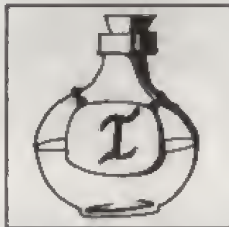
FONTI DI ENERGIA

In qualsiasi piano possono apparire dozzine di fonti di energia, che rimangono visualizzate per alcuni secondi prima di scomparire nuovamente. Eccone alcuni esempi:-



TURBO

Aumenta la velocità
del giocatore



WHITE POTION

Invincibilità

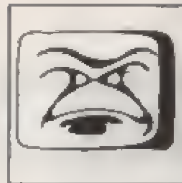


COOKIE

Bomba intelligente

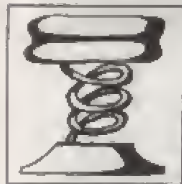
LIMITE DI TEMPO

Dopo un certo limite di tempo trascorso in ciascun piano, appaiono sullo schermo i Servi del Tempo, con l'incarico di distruggere Puff e Blow. I cattivi inseguono incessantemente i due fratelli e, se questi riescono ad evitarli per un determinato periodo di tempo, due di essi spariranno dallo schermo. La morte sarà inevitabile se Puff e Blow non riusciranno a completare il livello.



GRUMP IL BLOCCO

Grump è un blocco sempre di malumore che non è in grado di spostarsi da solo. È estremamente utile per Puff e Blow, che lo muovono aspirandolo con i loro fucili a gas, lo usano per salirci sopra o costruire muri di protezione, dietro ai quali aprire il fuoco contro i cattivoni.



MOLLE

In alcuni piani, Puff e Blow incontreranno delle molle di acciaio flessibile, che possono usare per catapultarsi in aria. Tali oggetti si possono inoltre spostare e usare per compiere salti altrimenti impossibili.



GENERATORI

Alcuni piani contengono dei generatori, da distruggere prima di completare il relativo livello in quanto producono incessantemente nuovi nemici assetati di vendetta. Su un piano ve ne possono essere 1 o 2 e Puff e Blow per distruggerli, devono lanciare contro di essi i nemici.

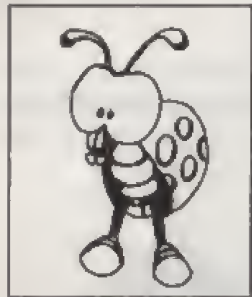
GIOCO DELLE CARTE

Se Puff e Blow riescono a eliminare tutti i nemici prima che sullo schermo appaia il messaggio "HURRY UP" (Svelti, ragazzi!), verrà assegnata una carta da gioco (l'asso di cuori, di fiori, di picche o di quadri). Una volta raccolti tutti e quattro gli assi, al giocatore verrà regalata una vita extra. Quando vengono raccolte, le carte rimangono sino alla fine del gioco.

I CATTIVI

Puff e Blow devono affrontare numerosi nemici che possiedono abilità diverse; alcuni di essi sanno volare, altri invece camminano veloci, saltano o fanno uso di armi.

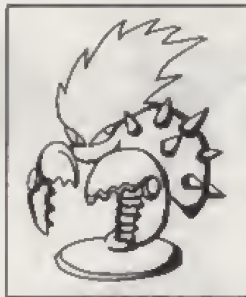
Fate attenzione al Guardiano della Chiave ed ai suoi quattro veicoli: per annientarli, Puff e Blow dovranno usare delle tattiche diverse.



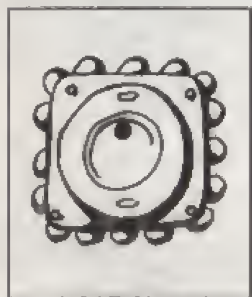
BUGG



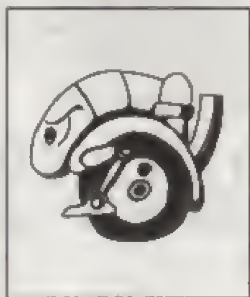
WHIRLGIG



SPIKE



SUCKER



Zoom



MECHABUG

I GIOCATTOLOI

Raccogliete i giocattoli che i nemici hanno lasciato dietro di sé, una volta distrutti; il vostro punteggio salirà alle stelle!

GIOCATTOLO

VALORE

Barchetta	100 punti
Anatroccolo di gomma	100 punti
Telefono	100 punti
Cisterna	200 punti
Pallone	200 punti
Joystick	200 punti
Regalo	200 punti
Pila di anelli	300 punti
UFO	300 punti
Orsetto	300 punti
Pattino a rotelle	400 punti
Blocchi da costruzioni	400 punti
Aquilone	500 punti
Nave spaziale	500 punti
Macchina	700 punti
Treno	800 punti

VITE EXTRA

Puff e Blow riceveranno una vita extra quando il loro punteggio raggiunge 10.000, 50.000 e 100.000 punti, e ogni 100.000 successivi.

SEGRETI

Molti sono i segreti che i super fratelli Metano dovranno scoprire! I suggerimenti nella parte inferiore delle pagine di questo manuale potranno aiutarvi a scoprirne alcuni, ma poiché sono davvero tanti, vi consigliamo di tenere gli occhi bene aperti!

COPIE NON AUTORIZZATE

La copia non autorizzata del software è considerata un furto. Questo gioco è stato realizzato grazie agli sforzi di molte persone e le spese di sviluppo vengono recuperate unicamente tramite la vendita del software. La duplicazione non autorizzata del software costituisce una violazione della legge sui diritti d'autore, aumenta i costi per gli utenti legittimi e minaccia la produzione di altri giochi. Se volete che la Apache Software continui a produrre giochi, vi preghiamo di non effettuare copie pirata di questo software.

CREDITI

Codice
Grafica

FX Musica/Suono
Direttore di progetto
Vendite/Marketing

Mark Page
Lloyd Murphy
Tony Gaitskell
Debbie Sorrell
Matt Owens
Delvin Sorrell
Tony King

Apache Software Ltd
First Floor
42 North Road
Sleaford
Lincolnshire
NG34 7AW